

چرک نویسن

بازی شبیه سازی

جلد اول



۱)

تعریف مدل مالکین بلندی ~~نسب سازی~~ نسب سازی

بازی

فکر می کنیم اسم صانعی برای جدول عناصر بازی سازی

می آید فکر می کنیم کاربرد این جدول فراتر از صرفاً

ساخت بازی با استفاده از مالک می کند بسیاری از ویژگی

های روانی انسان رو تعریف کنیم ما این مالکین

رو به بازی ~~بازی~~ دعوت می کنیم چون که بازی

ما دست ساخته ای آدم ها هستند و هر ~~چیز~~ هر

چیز صحنه است و هم به بازی مستغرق می نشاند ما

2)

انسان ها به واسطه ی پیچیدگی ها و توانایی ها

تولیدن بازی های پیچیده تر و بسازن از طریق

مطالعه ی آنها توسط بازی هایی که انسان ساخته می شه

مدی رو طراحی کرده که تعریف کنده ی الیزه و اهداف

ناخود آگاه انسان از ساخت بازی با شه و این ماسن

یک ابزار برای ساخت و آنا لیزه ~~مسکن ها~~ کنش

ها و رفتارهای آنها هستند. صاف به یک برخی

علوم و درع طبیعت رو تجربه کنیم و ساخته ی شه

مطالعه ی علوم طبیعی در سواره ی زمین

3)

بسیار گوناگون است اما مطالعاتی روان انسان ~~پرسش~~
هر چند که نسبت به سایر زیاده به طبیعت دارد اما
فاخره نفس و دل و تالیفی بودن در پیچیده بودن
حالات تنوع ابزارهای متفاوت ~~و~~ ترکیب نیاز
دارد. برای همین که سالکان دستگاه های و ابزارهای
فکری متفاوتی در زمینه های مختلف علوم انسانی
طراحی شده و همچنین هم طراحی خواهند شد.
یکی از کاربردهای جدول مقایسه بازی سازی هم
نمودار معموم روای سمبل ها و هر چیزی که قابلیت

لەرزە سەكۆم / ھەژمەتە ئەرەبە و سەرچەرەتە سەكۆم

تەبەئەل سەكۆم / ھەژمەتە ئەرەبە و سەرچەرەتە سەكۆم

طراحی ابزار ذهنی

مهرمی صالحین ۴ نری لیبی سازی

این مالتین ~~ذهنی~~ یا ابزار ذهنی در واقع با اتمام از

فلسفه ی مثل طراحی شده و این قابلیت روداره که

یک جنبی انتزاعی و ذهنی به مفاهیمی بیضه که

توی سطح فیزیکی با هاستون ارتباط داره. برخی از

انگلی یا ~~مفاهیم~~ مثل رنگ ها برای ما مفاهیم

ذهنی و احساسی دارن اما ~~مفاهیم~~ مفاهیم ذهنی برای

لهمی این به به ه هالقریف شده . مثل این می شوند که

چ سوای بیینی ه این سوای برو نفاجی کنی اما

مفہوم نقالستو ندوی حیوں مالدنیسی محفوم حواہت

رو بھمن و صوفاسی لوی ہر صیزی کہ کسکے کی سبلیک

ہست۔ فرض مالدنی کہ ہر صیزی تو کا خواب ما بیعیم

سبلیک و امی کی بعدی این کہ ہر صیزی رو معلقہ تو

خوب بیعیم، در حالیت ہر صیزی کہ تو کا سطح

فیزیکی و درم دیوں یا صی در آئینہ کار

بہ طراعی و ساختش بالستیر بہ محفوم سبلیک ہم

دارہ اما این کہ محفوم سبلیک رو صی کو رسے

تخریف کردہ این مالدنی ذہنی بازی تیسے سازی

مقصود دارہ ہم صین کاری انجام لبرہ و فزاکمنے در کر یک
ہجے بہ مکتوبن یک قبل رو راصت ترک نہ این ما سین
لکرکان پیچیدہ و زیادہ دلبرہ و سی کو نہ با تو ہجے بہ سطح
تہا علی ما کرک ہا کمال ہجے لبرہ، چون بہ ہر
حال مسافرت کی ذہن مالست ۔

نکوهی حواله‌دهی گذاردنی‌های آنا تو می بدن ^{۱)}

انسان (جدول کنایه)

صفت زبانی بود که دنبال نفقه‌ی جامعی از

و صفت اندر زبانی بدن بودم اما برای من کفایت

همچنین نفقه‌ای نسبت بود و در عین حال زمان

زبان‌های هم می‌برد. که از کتابی رو بهم معرفی کرد

که که رسوایی‌ها را داد و فقط گاهی از آن برای

مطالعات خودم استفاده کنفرانس هم

برای تعبیر خواب هم طراعی جدول کنایه

و هم در کتاب تو می انسان.

اتفاق و صرفای هیجان انگیز داره ولی با

همون بی میلی یا استرس مدرسه بیدارمسم و حین

خواب هم هی بچ می کنم و با خونه صبح می روم

همرا که امروزار خواب نازم بزنم و این صبح

بیدارمسم کتاب medical رو مرور کنم

اول کتاب پزشکی مدنظم بود. ممکنه از اول

سب حذفش کنم. اول کتاب مدنظم هم

استخوانی بدنو داست و به درد درک آنا تومی

بدن می خورد. از این کتاب medical

به یاد دارم که به درد بخور تر قتم و کنزوی

آبست حد فسخ کردیم بقیه‌ی کتاب را و هم کم کردیم
هر روز کم می‌کنیم چیا می‌تونم از استون یاد بگیرم
امروز به مقدار طرح زدم و نوشتیم و حسنه شدیم
تمرینای رانندگی و خوب و به نظر هم ادامه دادنش محمد
آنها می‌تونم روی این بوکی برود اسکالینس های قوی تری
بریم صیدی که می‌توانیم مسیح این کار را که هم رو مانده
از نسبت سرور و به هم طراخی کنفرانس این کار
کمی بزرگ ساخته و باید از بهای اسکالینس
دستی هم استفاذه کرد اما بای نشین رضی رو
توانستیم بابت است در بیاریم. فعلا که حوصله

3

آئینہ نقشبندی جبریل ناصر ۹۹ دی ۹۹

فکر می کنیم که برای ترسیم نقش یا فهرست جدول از مدل
۱. برای کدای بدن است استفاده کرد. بدن انسانی و تمام فهرست
هایی که آن ممکن طرح یعنی یادداشت به هائی که
آن ممکن تعبیر کرامع و کرامع کنیم.

بہارِ معصوم ارشدِ لاکھنؤ

بالتعبیر خواب روانشناسی



بنو لیسیم اور بنو یغیر در واقع

بجمل آتشا لیسٹرون لیسٹرو

نمبر مسلسل اولدو جا که دوم

جب ہی لڑاکو ورواں صارف

اس کے مل میں صلیبت

۱. محقق این به آن، معانی و متونهای ساختار
مست. اگر کتابها را لازم به طور مفصل



۲. مطالعه سخن پیر داریج. او را با اهلای و محلی

در باره ی انواع کتب های شصتی و آثار هادری

حنی حنیها هست که در مورد آرکایپ ها نمی دانیم.

حنی که بر روی تدوین چه دل نیاز داریم، تفسیر

سبک آرکای روان، جای مکتب هست و

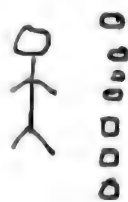
این حنی خارج از مطالعه سخن در باره ی

تفسیر خواب روانشناسی نیست. من در نوشتن

اول صحت معانی و در مورد که همون

مطلب هم می توانم جدول عناصر رو بنویسم گفت بحث
اینکه عناصر اصلی تر و مهم تر صرفاً به تفسیر طولی

تری نیاز دارند



عزله های وابسته به هر یک از آن

احداث

هر ابعادی عده ها رو عمل نسبی

ارائه ها

آمار کتبی ها کسیر یا اصطلاحاً تفسیر جواب کرده ها رو

صحافت

بنویسم م چون اول ها یک می کنن

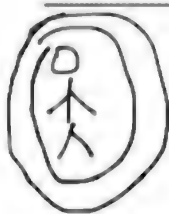
به بیست و شش تفسیر کردن مراکز انرژی

اولی ها می توانن ساز و کار خیلی از مباحث

قدرت ها و احساسات رو توضیح بدن

نوشتن تفسیر خوانش ها یا اصطلاحاً

نمیل تناسیستون کار ساده ای نیست اما برای این ها
همکاران با هم روش تفسیر خواب روانشناسی
بیست و پنج



چیزهایی هستند در بیرون ما یا بیرون مالدی
انرژیایی. نمیل هایی مثل لباس، جواهرات،
کوسرها، اکرامیت توای این محدوده فکر می کنی
نمیل های ارزشمند و غیر ارزشمند هر هیتها هستند

جهول عناصر بازی می حواد چیکار کنه؟ این جدول
توسعه کننده ی تفسیری روان لنگال به صورت
میکال و ~~توسعه کننده~~ . از توصیف تئوریک صرف
استفاده نمی کنه. مدی لرون توی میکال که به

لحاظ روانی تشریح میسے این لکریه صلیه که این
صبرول شیه به جدول تک دی مدصرها تبدیل به لک
ابزار سیه به این لریه می صبرول لریه نویی کبلا نه لریه
بروان آن سرها لک مدیا محفوظه بازیها
صون بازیها میاتون به طور همزمان انواع مدیا
روداسته بایس. این جدول مدیا به نویی به
توصیف فلسفه کی بازی ~~می~~ صایر دلزه و توضیح
طرح که بازی چه نفسی نویی روند تک صای ما
آن سرها دلزه.

۱)

کتاب هندسی مقدس

فلسفه و تمدن

کلیف رامبران لولر

ترجمه هاله صفیری

کتاب مذکور از جمله کتب قدیمی و معتبره در زمینه

هندسه و فلسفه می باشد و مطالعه آن یقیناً سودمند

است. متأسفانه به نظر می رسد که این کتاب در سال

های اخیر تجدید چاپ نشده است.

2)

۱۰۰ ۱۰۰ ۱۰۰ ۱۰۰

2)

خلاصه ای از جداول کتاب:

مکرمین هندوئیسم مقدس، یکی از تلیک های اساسی و اصلی که مل کردن خویش است.

ماندالای مسند به یا شکل هندوی مقدس، اتم از این که

حاصل فرهنگ شرق با هند یا غرب، قصه و منطری

آتش در سراسر تاریخ هند است.

مکرمین هندوئیسم مقدس، یکی از تلیک های اساسی و اصلی

کامل کردن خویش است.

ماندالای مسند به یا شکل هندوی مقدس، اتم از این که

31

که حاصل فرهنگ شرق با شرق غرب ، تقویم و

منظری آتشی در سراسر تاریخ هنر است. آنچه که می

هیچ تفسیر قابل توجهی ندارد در مورد این شکل هندسی

صدهای گذشته ، بیان می‌کند تقویم کتی است که در حقیقت

به عنوان واحد مشکل وکل ادراک می‌شود.

هندسه کهن با یک آرای می‌شود ، در حالی که ریاضیات

و هندسه جدید با صفر شروع می‌شود.

صفر در کوه‌های تفکر کذب و حیرت خاصی را برای نگاشتن

الهام یا نفی روحانیت به وجود آورد.

۴)

عدد یک تنی از طریق عدد دو قابل تقسین است. مقدار است

که واحد را معلوم می کند.

۱)

هندسه‌ی مقعر

دیسک‌هایی که با نام Lolladoff plate معروف هستند

که در نیول پیدا شده و متعلق برای 7000 سال

پیش از میلاد مسیح است!! در این دیسک‌ها اشکالی

از گله‌های مارپیچ و موجوداتی که در آن وجود

دارند رسم شده است. به عقیده‌ی بعضی از باستان

شناسان اشکال رسم شده در این دیسک‌ها حکایت

از هندسه‌ی مقعر هستند دارند

2)

/ . . . 400

2)

۶۹۹ کاین یک صحنه‌ی خاص از رویه‌ها

۵۵۵ : ارزشی ندارد. حنا و یطیم مانند قضای

بین کلمات . نشان دهنده‌ی یک معنی اندر می‌است

که در حال تفسیر به نقشه‌ی جدیدی است.

واقعیت برنامده‌ی برای خود آگاهی و هویت‌سازی

است که کلماتی را به وجود می‌آورند.

دی. ارن. ای استال، حافظه‌ی زندگی ما، به

گونه‌ای که که ارس شده است که که کلماتی دی‌جیتال

در زمان ها و حرکاتش هایی خاص به اندیشه می شوند. ۳)

آن که به سبب بیداری ذهن به سمت تفسیر و تکامل
خود آگاهی می شوند.

۱۱:۱۱ یکی از آن که هاست که به معنای فعال شدن

دس. آن ای انسان است. صفر مایک ماسین

الکترولیت میایی است که باکدهای دویایی را همزدید

که لکتهای تجربی و واقعیت را موجب می شوند

کار می کند. ۱۱ بجای از آن که است که در این

۴)

بازرسی مالی بابت ابری ماهیت و افعیت مالی حسیت

حیوانیت حسیت و به این سرعت به اتمام ارمع -

اربعه یه اس کد

وری بازی با کارت های بازی ~~نسیب~~ نسیب سازی

کارت هایی که بر اساس سیمبل های جدول تناوبی

کما صریح بازی ساخته شدن

به فرض اصل و بر از دو سیستم تقسیم دایره این بازی

روانجام می دهد. ع کارت در این صوبای رو بر می آید

و به هر کدام به صورت رندوم، کارت داده می شود.

صفه ای مثل مار و پله دارد. اما ماری وجود ندارد. فقط

به ۴۰ دایره ای ~~ب~~ زنی به صورت حلزونی روی

تخته ترکسنگ شده و از صفر تا ۴۰ چاره گذاری

شده. پس می ریم به نوبت و مثلاً اگر شماره ۱۰

توی حوضی شده عدد ۱۰ می آید، کار می رود...

توی خونری لیسبر عرودا و صدها توی کارهای توی لیسبر
کنده می کنه. آنگاه کارت لیسبر داشتیم پس اودن عرودا و
صدامی کنه و کنه کنه توی بانک می ارم این حرکت
ها و لیس ریختن ها ادا میدی اسی کنه و رضای که اولین
مهره به نقطه ی پان برسه طبیعتی لیس با فردا
که تو لیس با لیس هلی بازی و کارت های بیستری رو
وارد بانک کنه

حب حاله در عوض هر کارت بانک و به کارت می ارم
از لیس کارت های اصسا لیس که با لیس لیس ها
مشخص میسین به فرد داده مسی این کارت های

احساسات پیچیده فردی موند. تعداد کارت های

احساسات با تعداد کارت های کدانه برابر. تعداد

کارت های کدانه در اصل مسئله بالای ده ۵۵

باشد اما طی هر دور بازی ۱۰ کارت استون جدا می شود یا

به هر صورت به هر بازیکن فقط ۱۰ کارت تعلق

می گیرد. اولین فردی که تعداد کارت های احساسی

به ۱۰ می برسد خوشگوشه و این دور هم تمام

می شود. حال فکری می تواند به ۱۰ کارت کارهای

احساسی، یک کارت از سری حکمت ها برداره

حکمت ها با سطل میزنند و استون داده میشود.

مجموعه های فکری و ذهنی و مسئله ارزش صیغه چینه کار

و معبودان الله بابت به نسبت هر کار صیغه و حکمت

مربوط به نفس نعم توضیح داده شد. کارهای

گزینده هر کدام ۱- امتیاز داران، کارهای

احساسات هر کدام ۱۰- امتیاز داران و کارهای

مربوط به حکمت هر کدام ۱۰۰- امتیاز داران.

کارهای گزینده و احساسات از افراد

گرفته میشود اما کارهای حکمت برای فرد میگویند.

پس در نتیجه هر یک از کارهای حکمت بابت

مجموعی تو یک رتبه خاص محسوب میشی، فردی که

می‌خواهد که در هر حال احساساتش رو تبدیل به حکمت
کنه بانه که با بازیکن‌ها بازی کنه. ~~و این کار را می‌کند~~
~~و این کار را می‌کند~~ این جا دلت زنده کاره های احساسات
مطرح نیست. فرد هر حکمتی رو از فردی بخواد لازم
هست که احساسات بهش بره. پس در نتیجه من فکر
می‌کنم که طبق قانون بازی (بازی کاره های
احساسات) که فردا حکمت ها موضوعش بگردان یا نتوانسته
کوهن کنه و از دستش بگریزه. تعداد کاره های حکمت
از کمترین به احساس به طور کلی کمتره و ...

در معرض آوارگی و آوارگی به صورتی کمتر و ...

در نهایت بانک عمومی کارهای حکمت کامله عالی شده
و این کارها به دست بازیگران بیوفته و اما با این
روند صیغه این بازیروس هر زمان که بازیگران بتوان
ادامه داد.

1)

شیروی رتک ها

نیروی رتب ها و نورا از کاکش لبزای بردی کاه و

و به شجاعت زندگی روزمره‌ی ما به خودداری باشد.

از سال های بسیار دور، رنگ ها را تمایل بعضی

صفحه سی دانستند برای مگان : رنگ قرمز نشانی

کھانسی و رت آبی نشاء صبح و آرامش و

آزادی و رنج زرد نشان از روحی سفاک و زلزل و

طای (کلا) نستان از ثروت و رفاه و بهت بوده

است نور نیز کسب لسنای در خلق و غوی

ما انسان ها دارد و می تواند حقیقت و

احساساتی را که ما با آن ها او بر روح و اجمع

لله تفسیر دهد

همی رنگ ها دلرای بعد صبت و صفی می باشد

بر خور داری از توکل زن و صفتی میان رنگ ها در

هر زندگی لازم و ضروری است اثر رنگی در محیط

زندگی که دیده می شود ها کی از آن است که

نگاه آن دیده را در زندگی خود قبول نموده و

نی توانید بیدار بمانید و با آن مشکل دارید

اگر در کم لباس های تن یا محل زندگی و در خانه

رنگ آبی را نمی بینید پس هم در زمینه ی ارتباط

با دیگران و حقایق مشکل دارید.

~~اگر در کم لباس های تن یا محل زندگی و در خانه~~

انسان می تواند با رنگ هایی که در لباس های خود

و یا وسایل محیط خانه و محل کار خود استفاده

می کند جسم و روح خود را پیراز اندری مثبت

کند و به این طریق در محیط زندگی و اطراف

خود توازن و هماهنگی ای داند

و برخی های شخصی هم می تواند از طریق رشت

ها تفسیر کنند هم چنین از طریق رشت های توان

بین خصوصیات شخصی و فردی افراد تعاون

قابل شد و این به فرهنگ و دین و محیط رشد و

پرورش و محیط جغرافیایی هر فرد بستگی دارد

رشت ها و دسته بزرگی آن ها

قرص : هماهنگی : مادیت ، طول عمر

شیرازی بدی، شیرازی حیات

کدام هاهنی: حریف، ابداعاتی، ظلم و بی

الهی، لیبی و کاسی تری، زور

صوری: هاهنی: همرددی و درک -

صمیمیت - وفاداری و استواری در میان ما

همسر

کدام هاهنی: توجه به نفس، هواپرستی

خودشیفتگی

مارنجی: هاهنی، اندری مسائل جنسی،

پیرا صسااس و پیر هیجان ا حولسبعتی مایوسی

خولسبسن

عمر ها هنی: فقدان انرژی جسمی، به بین

مشکل نازای و یا ناباروری

رنگ زرد: ها هنی: توجه به خود شناسی

نیرو و قدرت اراده، نیروی کرم و تقویم

اعتماد نفس، نیروی درونی، نیروی اوجالی

هوشت، با صلا خطه بودن

عمر ها هنی: صنف مردانسن روحی پاک و

عصر جاهلی : صف برداشتن روحی پاک و

آرامی : صف درنگز هوا س، کیوس و

آمو بوان : روح بی حرکت و صل برداشتن

۱)

نمادشناسی

نشانه شناسی چیست؟

منظور از نماد چیست؟ و در برگیرنده‌ی

چه چیزهایی است؟

نشانه‌ی چیزی است که به اشکال به

چیزی کنیز از خود شک می‌کند.

نشانه‌ی آن چیزی است که جان‌نشین

چیز دیگری می‌شود و برای آن معنی

جدیدی در دست می‌کند. نشانه‌ها

حوار به امری غایب دولت دارند.

چیزهای هر دلیلی معنی دای و
ماهی نیستند بلکه نسبت و رابطه
میان چیزها است که از آن ها معنی
می سازد.

مثلاً ممکن است یک رنگ خاص در
یک فرهنگ و جامعه معنی خاصی
ایجاد کند و در جامعه دیگر معنی
متفا و بی داللی باشد.

نمادها در جایی می‌توانند جایگزین
حقیق باشند مخصوص در زمانی که
تجدید ملی امکان پذیر نیست. نمادها
ارزش و معنی جدید پیدا می‌یابند
اینبار برای عمل می‌دهند، بدون این که
ارزش واقعی آن را از بین
ببرند. نشانه شناسی وجود صلتی
دارد مانند زبان، اجتماعی و صلتی

تاریخی و ... یا با تفسیر کارکرد و تفسیر

تفسیر هر شیء (یا ابزار یا فعل)

می توانیم طبعی جدیدی به آن

به همع . وقتی که آن شیء

object را به نشانه تبدیل می کنیم

آن شیء را مو ضوع subject

می کنیم .

وقتی کاربرد جدیدی به چیزهایی

می دهیم منبع نشانه های جدیدی

کشف کرده اید.

نشان می تواند فیزیولوژیک یعنی

با بدن و فیزیکی انسان سروکار

دانش با الله. مانند نوع استادان،

نشستن، استفاده از زبان مانند

بدن. نشان می تواند صبری

تکنولوژیک دانش با الله. یعنی صبر،

ماده و نوع ساخت آن. مثلاً مثل

صیقلی بوان سطح یک فلز، رنگ یا

بجای ۱۰ جنس یک یارچ

نشان می تواند مقطعی باشد و یا ادامه

دار یعنی در زمان یا مکان خاصی به

یک معنی در بیاید و از این مکان

و زمان که در بیاید دیگر این معنی را

نمیدهد. مثل روانشناسی رفت هاگ یا

یک چیزی که ادامه داشت با شد

مردی بدیده های طبیعی مانند

سب و روز ، گرما ، سرما و یا صحرای

سب ورور ، لرمه ک سرمه و یا صحری

نشانہ می نوکند بار نمودی با شد . یعنی

لغو می دنیا را استخوانه که می خواهد

نشان دهد . به صورت روایتی / معنوی

ارتقای ملی با شد . یعنی مامسائل را

حلونه می بیلیر .

۱)

عنا صر نقشه

نقشه یک تقویم غامین از روابط بین ایمان ها
مانند السیاد، من طوق و مضامین است.

بسیاری از نقشه ها حالت ایستا دارند و بر روی کاغذ

یا تابلو روی دیوار با دوام تر نسبی می شوند اگر حالی که

بدون دگرگونی و تغییراتی هستند. اگر چه بسیاری برای

به تقویم کشیدن داده های جغرافیایی از نقشه

استفاده می شود ولی از نقشه برای نشان دادن

ارتباط موارد دگرگونی مانند دی ان ای، نقشه

برداري از معز با ارتباط و توليد ندری نسبت های
رایانه ای با اصول و قواعد متفاوت استفاده می شود
نقشه ها به تناسب مدل ریاضی مورد استفاده
می توانند دوبعدی، مانند نمایش گرافیک نقشه ی
زمین یا سه بعدی مانند فضای داخلی زمین یا
نقشه برداری مدرن یا حتی در سیستم های مختصات
های انرژی تر مانند مدل سازی پدیده های که
متغیر های مستقل زیادی دارند، تولید و نمایش
داده شود.

از آنجا که اولین کاربرد نقشه‌ها به شکل نمایی بود

بعدی از سطح جهان برای کاربردهای مملکت

دارای و نظامی بوده است، رایج‌ترین تکریم

از نقشه را عبارت از تصویر عالم یا قسمتی از

خوارزم مصنوعی و طبیعی زمین به نسبتی کوچکتر

برای منفعت می‌دانند.

نقشه نگاری یا کارتوگرافی Cartography

علم و هنر ترسیم نقشه‌های زمین است.

در معنای عام به تمامی عملیات نقشه برداری

نقشه نگاری نیز گفته می شود. واردهای کارگاه تراشی
از دو نکته $cart$ graphy تشکیل یافته است
که $cart$ به $cartogram$ به معنی نقشه
(آماره جغرافیایی) و $graphy$ به معنی
ترسیم کردن است. بنابراین کارگاه تراشی دانش
کتابی نقشه است و از آنجا که نمی توان نقشه
از سطح را به اندازه واقعی خود بر روی صفحه ای
نقشه کش کرد باید مواردی و طریقه های مختلف
زمین را به اندازه واقعی خود بر روی

صفحه‌ای تصویر کرد با سه عوارض و

پیریه ها های مختلف زمین را به نسبت معینی

کوچک نمود و اینت محال به اساس صبابی و اصول

کارهای گراهی به نحوی انجام می گیرد که کارهای با

توجه به نسبت کوچک شده و مشخصات می

آنها بتوانند به مقدار اصلی کیفیت پیدا کنند.

نقشه گزاری هنر، علم و فن تهیه انواع

نقشه است که طی مراحل مختلف اندیشه گیری

و محاسبه و ترسیم بخشی یا تمام سطح کره‌ی

روحانیه و ترسعه جسمی یا کام سطح کره‌ی

زمین را بر سطحی مستوی با تکیه بر اصول ریاضی

و تناسب هندسی به نمایش درمی‌آورد

مردمان تمدن‌های رودهای دجله و فرات و

اروند رود جزو قدیمی‌ترین متفکرین

در زمینه‌ی نگاشتن نقشه‌ی جغرافیایی هستند.

مصری‌ها نیز در این مورد جایگاه خاص دارند.

در گذشته نقشه‌ها با مراد و گمان ترسیم

می‌شدند و کسی که ترسیم توانایی‌های رایانه‌ای،

نقشه‌نگاری را دیگرگون کرده است.

۱)

نظام اقتصادی بازی شبیه سازی

انرا و نجاتی که قداره فرد و برای اسکان توکار زمین

بعد پیدایی آماره کنیم، پس نظام مریوی و بانکی هم

توی این بازی به سبک تهرهای بعد پیدایی هست.

در شبکه ای آگاری، صیری به اسم اسکان و یول وجود

نداره. اون ها انرا دولست استفاده میکنن و البته به حدی

و فو و فراوای هست که هر فرد مستقر به رایشان بخدای

سالم و لباس تهیه کنه و خونه ای داشته باشه. توی این

تهد، هرکس صیغه هر تنهایی که تخصص و حله دلدرو

به طور داوطلبانه ای مریبه. توی بازی شبیه سازی

2)

می توانم برای رفاه اسکان...

نویسنده و سبب نگارش . نویسنده و سبب نگارش

- 2) می توانیم برای رفع ابهام ها و نکته های روایی فردا، لیستی از
شکل های روایی را به جمع که به درون یک متن ، او
استاد روایی بر طرف سبب و او چاکرای مفهوم و
مرتبط ، اصطلاحات نگارش هر شکل به همین
ترتیب دارای مفهوم روان نشانی خاصی هستند که
نویسنده به تعبیر جواب ، بخش پرداخته می شود .

۹۱

نخوهی نوشتن تفسیر برای اسم های خاص

من اینجای دارم دربارهی اسم های خاص و به

این صورت که با توجه به ارزش عددی هر اسم

خاص، برای یک تفسیر نعم نوشته شد اما هنوز

بسیار دیر صی این ارزش عددی دقیقاً به چه

شکل و بر اساس چه سیستمی باید استخراج شد.

صی اگر بخواهم که همین روش استفاده کنم و

اول باید مطالبی که دربارهی اعداد به چه حد قابل

قبولی باشد. سابقاً دربارهی اعداد ظاهر اوکی شد

که اسم و عددی و کاهنده به ...

که اسم عجمی عددی و کامپیوتری هر رنیت، یعنی هر که
رنیت تفسیر بسته. من هنوز این روش را امتحان
نکرده و واقعاً نمی‌دانم چگونه می‌تواند در برابر
مقدمه‌ی این شیوه‌ی مطالعه، اثبات احصای
امکان و معنای اعداد و پل زدن بین این کلمه
در رابطه با اسمی خاص مثل کشورها و کشورها و
شیوه‌ی کامله متفاوتی داشته‌باشد. برای نوشتن تعبیر
جواب یک کشور یا کشورها را ریخته و فرکت
حال او و صفت و مطالعه می‌کنیم که این
کار، نارسایی‌های زیادی داشته‌باشد.

۱)

موسیقی در بازی سبب سازی

اغلب بازی هایی که توی بورس هستن یا طرفدارهای

زیادی از قشر عوام دارن ، پیر از سرو صدا و جنجال

هستن این نوع از بازی ، محرک امواج بتا و لیم گرهی

چیپ مغز هست در حالی که یک فرد بنگوای بیستربا

نیگ گرهی راست مغز کار می کنه و با امواج آلفا

سروکار داره.

مراقبه با یک می شود که مابین دو نیگ گرهی راست و

چیپ مغز ترازو و برابری به وجود آید نیگ گرهی

چیپ مغز مالدار ، قند که اورد ...

حیث مغز ما برای فکر کردن و صحبت نمودن و نوشتن
فعال است. هکذا می که ما بیدار و مشغول به
انجام کاری هستیم، ذهن ما نیز فعال است و مغز ما
امواج الکتریکی سریعی را صادر می نماید که ما به این
حالت بتامی گوئیم. در این وضعیت ذهن ما
دائماً در گذشته و آینده در حال گسیختن است.
و اما همگرایی راست مغز ما مربوط به احساسات
و رویا و خلاقیت و احساسات ما می باشد.
هکذا می که ما به موسیقی علاقه داریم و گوش

می‌کنیم ذهن حائز در صلی آراهم تدرار می‌گیرد و
مغزمان شروع به فرستادن امواج الکتریکی آراهم
ترکی نسبت به حالت قبل یعنی بنامی نخاله که مانده
این حالت آلفا می‌گوئیم. مادر این حالت برای
درک احساسات خود با زتر و پدید می‌آید و حسیم و
همین سبب می‌شود که به جای زندگی کردن در زندگی
و آینه کامل در زمان حال زندگی نالیم و لایم
حفظ و زیبای اکنون لذت کافی ببریم
که این حالت آلفا را می‌توان در مدت زمان

کوی‌هی قبل از خواب تحقیق و بعد از بیدار شدن

احساس کرد

مادر طول روز فقط در حدود یک ساعت در حالت

آکف هستم به همین دلیل می‌خواهم از طریق

مراقبه ، مدت زمان قرار گرفتن در حالت آکف را

طولانی‌تر می‌لیم چون تنها چیزی که به ما کمک می‌کند

آگاهی یافتن کامل به احساسات هیجان می‌باشد

تا که بتوانیم جهان درک‌شده و موجودات را به‌طور

که هستند درک کرده و بنویسیم و در زمان

حال زندگی کنیز و اجاره‌اند هیچ دهن، مارا

بازیچه‌ی خود قرار دهد.

با توجه به این که بازیکن صین مسئول شره به

بازی‌ها در واقع دهشت‌رو تسلیم فضای بازی می‌کند

ما مجموعه‌ای از مدهای مختلف رود را اختیار

داریم. ما بازی‌های عمری مختلفی از بسک

های مختلف و محبوب رومی تولید برای

بازیکن‌ها هم درون این بازی شبیه سازی

قرار بدیم چون این بازی به بازی شبیه سازی

هست و هر اتفاقی مستقیم درونش رخ ندهد و فرد

مستقیم درونش به بازی هایی با شبکه های شبکه

مستقیم شبکه و از طریق این بازی ها می آید پس پی

جمع کند. نمونه ای این اتفاق روی فیلم بازیکن

گروهی 1 هم داریم. او با هم آید و مستقیم

یک بازی شبکه سازی جامع هستند اما از طریق

بازی های فردی مثل کورس های اتومبیل رانی یا

سوار و به کسب امتیاز هم مستقیم می آید اما

قلب و مرکز و هدف بازی چیز دیگری است

صَبِّ ما موسیقی روسی توفیق بازی های
فرمانی به تدریج به سمت امواج سلفا سوی بدیع
و درست زمانی که فردا به ادج صبار را می خواند
رسیده، این امواج کار خوانستون روای هر صحن
دکته یا یار نبرد به صحن پیروزی یا توفیق نور
تنگ و رد شده اسیر دست اندر کاران بازی
نیست. بلکه سازه، فردا به کف و فضای
تنگ میل یافته تری یا صبر را که درونش باب به بر
اساس نخواستن بدین بره و نه صرفا خزان

صنای یاب و یاکتہ تکامل یافتہ . صدہ کفیدہ

دارمراکد موسیقی بہ سیوہ ای زمرگانہ بہ کار

کفرقتہ لیسہ و صنوئہ کہ خردویدای ورودیہ

مرعلی صبیح و لہ صوی اکامادہ کہ .



۱)

وجودات عنصری و بازاری ~~تشیب~~ تشبیه سازی

کرامتون: عنصری ها موجودات رمز الگوی

هستند که با نامرهای مختلف تشبیه می شوند

مثل دیم، جن، پیری، کوتوله های جنگلی،

فرشته های طبیعت، ارواح طبیعت و ...

به و در نظر گرفتن اسامی ای که به آن ها داده

می شود، همدی آن ها موجودات حید

بعدی هستند که به سیاره ی زمین (کایا)

۱/۱

کسک می کنند و در خدمت انسان ها هستند

از واژه نامدی گرامیون

بعضی از این اسامی معادل فارسی ندارند مثل

پیسکی ، برای ، السیرایت ، لیرکان

هر یک نکته در مورد موجودات خفیه

روی آکوری کفر و ایند بیسترسون در بود

تجارب هر هستند بنابراین می تواند اینها نفسانیت

دانشه بالسن ... و از نظر مای توین مثبت یا

معنی بالسن ... البه مجهول و آکشی اون ها

معنی بالیس ... البتة معمولا و الفسق اونی ها

حزب برابر انسان ها به نوع بر حورد انسان ها بر می گردد

و اینکه حقیقت برای طبیعت و موجودات دلی

اعتزائم را مثل بالیس

1)

Actionable Gamification

Beyond points, Badges,
and Leaderboards

actionable

قابل اجرا

این کتاب به کسانی اختصاص داده شده است که با

انسیای به آن اعتقاد دارند. چیزی دانسته باشند

و نتایج دانسته باشند که آن را در مواجهه با

آن دنبال کنند. منابع موجود مادر میسر می

اجتماعی و سیستم های اقتصادی که مدت ها پیش
توسط دیگران طراحی شده اند، بتوانند آن ها را
تحقق بخشند.

اویاهای خودشان است، اما بهی از افراد موفق
به جهش می نویسند. ایمان، صبر و پایداری
اجتماعی و حتی آزار و اذیت به منظور ایجاد
معنای بیشتری در زندگی خود و زندگی اطرافیان
دارد. آن ها، هم از جهان الهام می گیرند
و سببیت را به جلو سوق می دهند.

من بہ حج سلاہ میں کنت۔ آج کے راتہ من بہ طور
مدافعہ کتاب کے میں کنت ایام کا دعہ اما کنتہ صحت
اسے بہ طور کامل نرسد۔ من امیہ فارم این کتاب
بہ حج نرسد جواب لیتہ صحت کنت کہ
تفاوت

This book is dedicated
to those who passiona-
-tely believe in something
and have ~~to~~ the courage

to pursue it in the
face of circumstantial
obstacle. we are
surrounded by social
and economical systems
that are designed by
other long ago to fulfill
their own dreams, but

some individuals
manage to take a
leap of faith, risk
social rejection and
even persecution in
order to create more
meaning in their own
lives and the lives of

those around them.

فهرست

مقدمه

۱

فصل ۱: هکت می که سوررئال به جهان ما

می پیوندد.

چگونه یک بازی زندگی من را تغییر داد

اولین بازی ای که من طراحی کردم.

حیرت بازی سازی

طرح متحرک انسانی: ترجمه مجتبر برای

بازی

فوتبال بازی

مقاله

دانشی در باره های رسانه های اجتماعی

و لیس با کمر

ساخت سوئیچ دست دوم

اسب تروا به وکس سرباز مونتانی

تقدیر و فرصت های بازی

دانشی خوب در مقابل طراحی به

فصل سوم: چارچوب الگالیز

چارچوب طراحی بازی برای هر

۸ هسته‌ی اصلی ۲۵
Gamification

مفرد چپ (تدریس بیرونی) در مقابل مفرد

راست (داخلی)

تدریس در این دو

۳۱ White Hat vs Black Hat

Gamification

طراحی اتمال سطح اول و Octalysis

در سیستم های واقعی

معرفی سریع به سطح دوم و سطح سوم
و فرا ترازان

فصل چهارم : فکر کردن بازی در جلی خود
جنبش بروی گیت

معنای در مقابل ارزش

گوشه خردنگی : مجموعه سبزیجات

توفیق ها و صریح : بازی هایی که بخیر

بازی را انجام می دهند. اهداف

1) lification

معی

cal cification - سازی آوری

سیور (السر ساز) سازندگی

داسه

۱)

مقاله‌ی کتاب Gamefiction

این کتاب در مورد دلیل حالت توجیه بازی نیست. در مورد نیست اینکه بازی چگونه است و چگونه زندگی الهام بخش می‌تواند باشد با آن. لزوماً برای متفکران عقیده ساده نیست. کتاب و در مورد آن چه که بازی است. همچنین بر این موضوع متمرکز نشده است. صفت لیس سازی به طور کلی اینجا هم می‌تواند به خصوص وقتی که به

برای بهبود شرکت، زندگی و زندگی همکار
اطرافیان بازی سازی موثر ترکیبی از طراحی
بازی ها بازی است دینامیک، اقتصاد
اعتدال، روانشناسی، آنالیز و UX/UI
تجربهای کاربری و ارتباط کاربری، مایع
تست و معادری و سیستمهای کامل ها و
تجربین پیاده سازی های جاری ROI
راندگی. این کتاب به بررسی روابط متقابل

بین این رسته ها می پردازد . اصول اصلی که
طراحی تعمیراتی خوب نقش دارند . من
خواهم بود به اشتراک گذاری مستندات من
در صنایع و جنبه های مختلف بر اساس
سفر ۱۱ ساله من به طور جدی و بی رهانه
دنبال کردن مهارت های بازاری . فصل های
این کتاب کامل به ساختن در فصل های
قبلی دارد ، بنا بر این پرسش می شود
اطراف پیشنهاد می شود این گفتا

آنچه خواننده می‌بیند و مستحق بوده این اثر کار من و
بیننده می‌قبیلم های من و ممکن است در
حال حاضر یک شرکت داشته باشد . درک

۸ در این صورت اصلی در چارچوب اختیاری .

در آن صورت می‌تواند به جایی برسد که
می‌خواهد در آن خانه کند . آنچه آنرا بسیار
تسلط و محکم نیست که می‌خواهد

متوجه شود .

توصیه می‌کنم این کتاب را با شروع فصل های

۲، ۳ و ۴، ۱۴ و ۱۵ تهیم کلیر

که آیا می خواهید کن کتاب را بجوایید یا خیر.

بر داخل کتاب، ساری های روزمره ی

بسیاری برای تصویب ساری وجود خواهد

داشت. پیکس این درایرهای اصلی و

انطاف پیکس آن ها، برنامه های فزاینده

نمونه های بازی ساری ساری. خود من

هنوز هم و قتی من می کنم،

دانی پیکس ها واقعا تری های صوری

کتاب می‌کنم . و اما نه وجود مختلف

در ۸ جلسه را درس بزنید

در این راه ما می‌رویم که هم همین کنید

همانطور که این کتاب با عنوان

Gamification Actionable

عنوان شده است ، هدف من آن است

برای تبدیل شدن به یک راهی استراتژی

برای کمک به خوانندگان من برای تسلط

بر بازی ها که واقعاً تغییر دهنده زندگی آن

هایبامی کند. اکثر محتویات را جذب می‌کند

از این کتاب، به گونه مفهومی واقعی که

آنگونه بسیاری از شرکت‌ها به دست آورده

این روی کار هزار دلار برای به دست آوردن

پرداخت کند. هدف نهایی من این است

که امکان استفاده‌ی گسترده از صنایع را

فراهم‌رکنم. بازی سازی و طراحی صنعتی

انسان در انفریج صنایع من به ایجاد

دنیایی که از نظریه‌ی آرپی‌اسر باشد،

محققاً اہمیت میں دھم . لذت بخش و بے
باراست . دریاں حجابِ دل و وجود
خواہد داشت ، شگافِ بزرگ بینِ آئینہ صریح
بہ آئینہ دھند و آئینہ صریح خواہد ایام
دھند . زندگی کا بھتر میں سود زینہ وقت
خود را صرف لذت بردن از عہد حیرت
میں کثیر . ما آئینہ صریح دھند میں
برای حج عو حج لہر کہ بہ محتوای این
کتب برویے ، ما می تواند شرف بہ

ساختن هجای کند که از قدرت بازی در کنار
همراه استفاده کنند.

مضامین: وقتی سوررئال مخلوط ماست

هجای چگونه یک بازی زندگی صبر را تقویت
داد.

در یک صبح به ظاهراً منظم در سال 2003.

از خواب بیدار شد که احساس متفاوتی

داشت. من نشستم به روز جدیدی کامل

بی تحرک احساس کردم. هیچ چیز

برای بی صبرانه منتظر باشم - بدون

نسیان به قتل برسد، هیچ صبح‌اندازی
برای کامل شدن بدون قطره قطره شدن
بر آن صفحات گسترده و بدون صفحه
گسترده‌ی اکسل برای استراتژی کردن
این اولین بود صبح بعد از این که تقی
گرفت Diabla II یک نقش صحنی
برای راترک نفر play game RPG
ای دلس توکست Blizzard
Entertainment و احساس کردم

صیلی خالی است . کمی می دانستم که یکی
از فائز ترین ها را سیت سردی گذارد -
تا تیرا س نایع از طراحی بازی گناه سیاه
چیزی که من الکسان با زندان هرمنی کاخوی
نکات سلیس . اما آن اوز صبح بود که من
تا تیر گذار ترین و لسه را دانستم هر زندگی
من ، چیزی که من را از کمی باه حل داد -
دانست آموز متوسط ، برای شروع اولین
کار من در اولین کار هر سال دانشگاه

UCLA برای تبدیل شدن به یک مدرس

همان در استنفورد دانشگاه ۱۲۱ پیش از

۱ ملیون دلار در سال بعد و سرانجام تبدیل

به یک سخنران اصلی بین المللی و تشافه

سه سه مسعود در زمینه ی بازی سازی

توسط اواخر دهه ی بیست و چهارم تبار

همه ، این وحی عمیق تقنی می کند

صده تبدیل می شود از آن زمان هر روز

پرستور و هیجان زده از که هم هستند

پرسور و سید جان زاده از کرامت هسستر

من این را با حق به اشتراک می‌کنم که هر که به نظر

منی رسد تصور شود (پس از حق ما)

در حال حاضر کتاب من را می‌خوانند) اما به

حاضر این که اگر کسی باور داشته باشد

واقعا معتقد است آن ها این بود که اگر

را که من در طول این سالها یاد گرفته‌ام،

به قلبی بسیار حساس.

۱) لزوم یادگیری کلمه شماره شش و بازی شش سازی

لزمتن مصاصم هجان مارها

صفحه‌ی شطرنجی سیاه و سفید توسط تمام کودکان استفاده

شده است. مثلاً به یونیفورم بلیزه توجه کنید. از من می پرسند

چگونه است که ما هیچ یک از این ها را نمی دانیم؟ چگونه کما این

ها را از ما پنهان کرده اند؟ و من حکایتی درباره‌ی بازی شطرنج

را برایشان می گویم. اگر از یک است شطرنج بیست و نه ساله

است پس در این بازی چیست؟ پاسخ خواهند داد که چهار

ویژگی لازم است: لازم است عبور باشد، اگر مهر

نداریم وقت خود را برای یاد گرفتن این بازی تلف نکنیم

لازم است درک درسی که ما از و ما از و ما از دانسته باشیم

لازم است درک درسی از زمان و زمان بندی داشته باشید
لازم است درباره‌ی صریف حوا مطلع باشید و چهارمین
چیزی که به شما خواهند گفت این است که لازم است آمادگی
هرگونه از دست دادن را داشته باشید.

چرا جبهه‌ی کارکنان برنده‌ی این بازی بوده است؟
زیرا شکست‌ناپذیری بی‌پایانی دارند. پنج‌جاه هزار سال بر روی
یک موضوع کار کرده‌اند. درکشان از زمان و زمان بندی
در عشان است، چرا که تمام دانش آسمانی مربوط به
ساره نشانی را حفظ کرده‌اند در حالی که ما آن را فراموش

۱)

کتاب هنر بازی سازی

طراحان بازی به انتظار صد لیف خود نشستند

در حال حاضر ما صد و یک تناوبی نداریم.

قوانین و اصول در هر ریخته ای داریم که گاهی بس

به ما کمک می کنند، هر خود را ای هم دهیم. من

همه آموخ خود را کرده ام، همه این قوانین را

یکجا جمع کنم و می توانید آن ها را مطالعه کنید

در نظر بگیرید، استفا ده کنید و ببینید که بقیه

صورت آن ها را به کار گرفته اند. طراحی بازی

خوب، ما را آموخت، ما را آموخت

خوب زمانی اتفاق می افتد که بازی خود را
جایی که می توانید از زوایای مختلف بررسی کنید.
من به این زوایای فکری توجه ، چون فکر کردن
این لنگرها را می توان کرد به بازی
است . لنگرها ، سوال هایی هستند که باید از
خود در مورد طراحی بازی پرسید . این لنگرها
مثل نقشه یا دستورالعمل نیستند ، بلکه ابزاری
برای آزمایش کردن طراحی هستند و
فکر کم در طول کتاب ، معرفی خواهند شد .

یک دسته کارت، که در آن هر کارت، یکی از

لترها را به طور ضایع توضیح می دهد، برای

استفاده های راحت تر در حین طراحی، به همراه

این کتاب تهیه شده است و از سایت

art of gamadesign.com

قابل تهیه است.

هیچ کدام از این لترها کامل و بی نقص نیستند

اما هر کدام در یک یا چند زمینه مفیدند و

منظر جدیدی از طراحی را به شما می دهند

هدف ما از این است که با این که می توانیم
یک مقبولی که ما از طراحی خود دانسته باشیم
با استفاده از این لنزهای کوچک و نا که ما
صدمه کم از زوایای مختلف طرح را بدین
و بدین باز بهترین طراحی را انجام دهیم.
آزادی ما این است که یک لنز چهار بین
و که ما دانسته باشیم. اما در مع. پس
کاملاً است که به جای دوران داشتن این
همه لنز نا قص که در دست داریم (انواع

مختلف اکس هارابه کارکنید معاً چون جانفلور
که خواهم جمع دهم طراحى بازی بيشتر لست به

هزار است که علم بيشتر تر مى آکسىزى است

آکسىزى و با به پديد مى آید که ممکن است

هیچ وقت مندرک ما فکورانه

نقد من

نویسنده تشبیه جالبی به کار برد. کمر

تست لى بازی مى آکسىزى هست که علم

لستى آکسىزى با هند و سلیقه هم آکسىزى

لشکر صدریادی و لروما به سری قوانین
خیر بیل تمدن نیست کرمی ما قوانین و
اصول پایه ای علمی هم توی کما هم
اکسپری دارم که هزاران ساله دایره دانشون
پیروی میسے . توی بازی سازی همین اصول
پایه در ابتدا پایه تمدن دگروری و نه همین نشن .
برای ارتقای مکاتب اکسپری پایه اول
مکاتب و سنت های مختلف اکسپری و
هر چه ستون مطالعه شد و بعد

سری اصل و تکلیف محبت و یک سری زمر

مجموعه ی سنت محبت که بنابر ذائقه و

سلیقه تفسیر پیدا می کنند تصویر شده.

مقتضی صابرا که بیست و هفت ترکین و

یوگسلاوی مگر و تسکین صدها می توان

خارج از این جدول و زیر مجموعه این

دسته ها بودند اما برای بازی سازی

فائز می به مطالعه ی دسته های اولی

هستند. این ها از حد کار می رود و

خود را بگو و ما بسین و خدا بتونه به ضرورت
بعد چند یک بازی رو خلق کنه و ~~یک~~ بار
تفاکی روان نشا حتی بازی رو رفع کنه.

ادامدی مطالعاتی کتاب هند بازی سازی

بر اصول بنیادی تکیه کنند

سیاری از افراد تصور می کنند که بهترین

شیوه برای مطالعاتی طراحی بازی این

است که اسراج صدرن ترین و پیچیده ترین

بازی هایی که با آکثرین فناوری روز

ساخته شده است بروم. این شیوه

کامل خطا است. بازی های اولیه

ادامدی منطقی و طبیعی بازی های

قدیمی هستند که به خاص رساندای جدید
در آمده اند. قانون های حاکم بر آن ها
هم چنین است.

نقد به مطلب :

این بخش از کتاب اصول و مبانی بازی های
انداخت که از بچگی و آنگاه برای حوصله
می ساخت. بازی های شبیه سازی و چالش
هایی که با کار، نوشتن و تماشای مسافرت
مثل بازی های مختلف تن آدمی

نقاج کردن یا بدین راهی ناکامی
که رحمان و بابایان خویش مکتوم کردند.
سپین برای تدوین اصول بازاری سازی با
لکر و روشی از کوهی تجسم و خیال
پیردازی و ~~و~~ رویا بی انسان
داشت و راه های ساده ای که با افراد
است، فرد ~~و~~ در زمره ی روزمرگی است
نیست ~~و~~ هست تلقین می کنند که این
نقش ها روی نکه به طور مثال

خودده من که دوره‌ی مخصوصی توی ایام
این بازی‌های حواله‌ساخته موفق بودم
اما بعد از این که رویاها و با آکادمی
فرهنگ نشکایین استراک گداشته‌ام و به
نظراتشون اهمیت دادم، رویه‌های
مفترتقلیل پیدا کرده و توی بازی‌هام
مدام تبدیل به یک بازیکنه شده.
ما به توی بازی سبیه سازی (اکارتیپ)
ها و افراد و مضامینی روایی دکنفر که

رویا های سالم اگر هرهارو تسوینگ کنه و
اغراض بد و روای های سیاه رو بدو
امید ریزاره یا بیستی نام و امیدارهای
کهنه ی رویای فرد فراهم کنه. در واقع
کهنش قهر انتفا بپیشری بده.

ادامی کتاب هنر بازی سازی

یک می از قبل از این می تواند آسان حراست
طراحی کند ، با به طراحی آسان حقیق را اجرا کرد

ماینر اکثر بازی های بسیار ساده ای را بررسی
خواهند کرد. برخی از این بازی ها ، بازی های
رایج ای خواهند بود اما بازی های بسیار

ساده تر از این بررسی می کنیم

نقد به مطلب :

این تیکه موضوعی که در واقع

مے بازی وقتی کہ خارج از فضای هولوگرامی
و دیجیتالی می‌دارند و طراحی مستقیم
بازی‌های گنّه‌ای، بسیار ساختار و قوانین
ساده‌ای دارند. اما زمانی که وارد محیط
دیجیتالی می‌شوند، گامی نوین بسیار به
زیبایی‌ها و جزئیات تسون اضافه کنیم و
بازی جذاب‌تر تسون بسازیم. برای
کاهش تسون و درک نظم حاکم بر تسون
بازی سازی لازم اول بازی فیزیکی

بازی هارو و فارخ از فطهور دیحیتال و تکنولوژی

برای کرد

است

ادامه می‌کند:

اما بازی‌های بسیار ساده‌تر را نیز برای
می‌کنیم؛ مانند بازی‌های ~~تخته~~ ^{کلی} بایس،

بازی‌های ورق، بازی‌های فکری و

بازی‌هایی که در محیط بازی‌های مدرن

اکثر نتوانیم اصول این بازی‌ها را درک

کنیم، و چگونه می‌توانیم بازی‌های

پیچیده‌تر را طراحی کنیم؟ ممکن است

برخی بگویند که این بازی‌ها قدیمی

هستند و ارزش مطالعه ندارند. در پاسخ
باین ~~گفت~~ جمله ای از تورو را بگویم: اگر

حیثیتهای قدیمی معتد نیستند بهتر است

مطالعه طبیعت را کنار بگذاریم،

چون قدیمی است (ولی این کار را نمیکنیم)

بازی، بازی است. اصولی که بازیهای

کلاسیک را سرگرم ~~کرد~~ گذشته بود،

همان اصولی هستند که به بازیهای

مدرن هدایت می دهند. بازیهای

مدیران هرجان می دهند . بازی های

کلاسیک این ویتی رادارند که با گذشت

زمان هم جوان ماندگار هستند . موفقیت

آنها به یک استفاده از فناوری

پیشرفته را مانند برخی از بازی های مدرن

نیست . این بازی ها کیفیت مطلوب تری

دارند که ما به عنوان طراحان بازی باید

آنها را درک کنیم .

۹)

کتاب هفت بازی سازی

محبوب نیستیم که تجربه های واقعی را دقیقاً تکرار کنیم و
بازی خوبی بسازیم. بلکه باید ماهیت و ذات این تجربه
ها را درک کنیم، بتوانیم از آن ها در بازی استفاده کنیم
مفهوم ذات یک تجربه چیست؟ هر تجربه ای به یاد
ماندنی، و بیگانه هایی دارد که آن را تعریف می کنند و
به آن ارزش می دهند. مثلاً اگر تجربه ای برف
بازی فکر کنیم، به مسایل زیادی بر می خیزد.

برخی از این مسایل ممکن است همه به نظر آید...

برخی از این مسائل ممکن است هم به نظر برسد: برف

زیادی بارید و مدرسه ها تعطیل شد بودند

وسط صیابان بازی کردند ، برف برای ساختن گلوله

خیلی خوب بود . هوا خیلی سرد اما آفتابی بود

آسمان آبی بود . بچه های زیادی مسافول بازی بودند

یک قلعه ی بزرگی بسازیم . فردیک گلوله ی

برفی را به بالا پرتاب کرد و وقتی داشتیم به آن

نگاه می‌کردم یک تلوید به سرم زد. خیلی خندیدم.

برخی از قیمت‌های به ضروری به نظر نمی‌رسند.

تسلووار مقصود کبریتی به پا دانستم که در جیب‌ام

تسلووار دانستم که ضروری با یک است در خیابان بود و

ما را می‌توانی کرد.

به عنوان طراح بازی، هدف من این است که عناصر

ضروری یک تجربه را که به آن صفای دهند، یافته

دراهی برای قرار دادن آن در بازی خود پیدا کنند.
به این ترتیب بازی گذشته‌ها می‌توانند آن‌ها عصر ضروری
را تجربه کنند. حقیقت بسیاری از این کتاب در این مورد
است که چگونه بازی‌های طراحی کنیم که تجربه‌هایی
که می‌خواهیم بازی کنند داشته باشند و با آن‌ها به او
منتقل کنند. نکته‌ی اصلی این است که تجربه‌ی
ضروری ممکن است با فرم و شکلی کاملاً متفاوت
از تجربه‌ی واقعی منتقل شود. در تجربه‌ی برف

بازی چطور می‌توانیم در یک بازی، تجربه‌ی سرد
بودن هوا را منتقل کنیم؟ اکثر بازی رایانه‌ای است،
می‌توانیم از گرافیک استفاده کنیم: حتماً می‌که
شخصیت‌ها نفس می‌کشند، از دهان‌شان
بخار خارج شود و بدن‌شان بلرزد. می‌توانید از
جلوه‌های صوتی استفاده کنید، مثلاً صدای
زوزه‌ی باد. ممکن است روزی که برف بازی

گمراه‌امی ، وزش باد سردی نبوده باشد ، اما این
صدای تواند در انتقال ذات تجربه‌ی سرد بودن
بازی‌کننده صفید باشد . اگر سرد بودن هوا برای کان
هم‌است صی‌ی‌توانید از قوانین بازی‌گت بلیزید .